

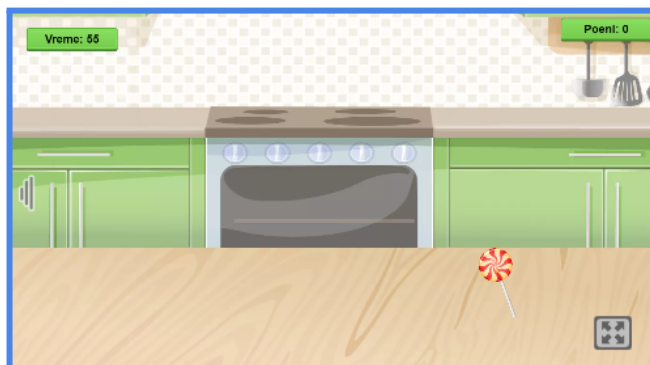
\*\*\*\*\*

## Igrica 6

\*\*\*\*\*

### OPIS IGRICE:

Korisnik ima za cilj da za 60 sekundi klikom na lik lizalice pokusa da skupi sto vise poena. Lizalica je prikazana samo pola sekunde (ako je puno tesko deci, neka stave da je prikazano celu sekundu)



### IMPLEMENTACIJA:

<p>Setapovanje scene u igrici</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Izbor pozadine kakve god žele             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Stage, add background</li> </ul> </li> <li>● Izbor likova:             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Treba jedan lik, lizalica ili neki koji god oni hoce</li> <li>○ Add actor/media library/</li> </ul> </li> <li>● Adaptirati njihove veličine</li> </ul>
<p>Analiza funkcionalnosti koje nam trebaju</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Klik na nekog lika sa scene             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Objasniti da je to događaj</li> <li>○ Objasniti u kojoj je kategorija slagalica koja nam treba</li> </ul> </li> <li>● Nestajanje igrača sa scene i ponovno prikazivanje na sceni             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Objasniti da je to vezano za kategoriju izgled i pokazati naredbe koje ćemo koristiti</li> </ul> </li> <li>● Odbrojanje vremena             <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Objasniti da nam za to treba neki broj, promenljiva, koja će da nam broji vreme</li> <li>○ Vreme će da se broji sa pauzom od 1 sekunde, pokazati naredbu čekanja</li> </ul> </li> </ul>
<p>Programiranje vremena</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>● Vreme je globalna promenljiva za sve likove</li> <li>● Dodajemo watcher te promenljive, da bi bila prikazana na sceni, kada kliknemo na tu promenljivu pojavi se dugme add watcher</li> <li>● Pravimo odbrojanje vremena</li> <li>● Watcher se kreira i na sceni kao lik koga mozemo da pozicioniramo i u njega se upisuje ono sto isprogramiramo u kodu za tog lika watchera</li> <li>● Po defaultu postoji kod u tom kreiranom watcheru ali ga menjamo i prilagodjavamo onome sto nama treba</li> </ul> <div data-bbox="1145 1756 1490 1953" style="border: 1px solid #ccc; padding: 5px; margin-top: 10px;"> <p>Global Variables</p> <p>Vreme</p> <p>Current:</p> <p>ADD WATCHER</p> <p>Variable Operators</p> </div>

```

Vreme Watcher ▶
on start
set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
set active on self to false
set Vreme to 10
set label to Vreme : Vreme - +
repeat 10
wait 1 secs
change Vreme by -1
set label to Vreme : Vreme - +
stop all

```

Programiranje umnozavanje lika

- Koristimo naredbe za dupliranje lika, pripremiti sve tri naredbe na radnu površinu (napravi duplikat od mene, Kada se pojavim kao umnozak, Obrisi ovaj umnozak)
- Original je uvek na istoj poziciji a programiramo umnoske da budu na novoj poziciji. Zato moramo original da sakrijemo a umnoske da prikazemo, dodajemo i te dve naredbe - Prikazi i Sakrij
- Pravi se random 60 umnozaka u razmaku od po 1 sekunde
- Prikazivati kopije samo pola sekunde

```

Candy Lollypop ▶
on start
hide
repeat 60
create clone of self
wait 1 secs
clone startup
go to x: pick random screen left to screen right y: pick random screen top to screen bottom
show
wait 0.5 secs
delete this clone

```

Programiranje poena

- Dodati promenljivu poeni i watchera
- Dodati proveru u lollypopu kada se klikne na ovog lika, izbrisati ga

```

Poeni Watcher ▶
on start
set font to bold 24 Arial,Helvetica,sans-serif
set active on self to false
set Poeni to 0
forever
set label to Poeni : Poeni - +

```

```

Candy Lollypop ▶
when actor clicked
change Poeni by 1
delete this clone

```

